

## ABSTRAK

**Yenti, Yusma.**2023. *Desain E-Modul Berbasis Case Based Learning (CBL) Berbantuan Wondershare Quiz Creator Untuk Meningkatkan Literasi Matematis Siswa Pada Materi SPLTV: Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Yelli Ramalisa,S.Pd.,M.Sc (II) Feri Tiona Pasaribu, M.Pd., CIT.*

**Kata Kunci:** *Case Based Learning (CBL), E-modul, Kemampuan Literasi Matematis, Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel, Wondershare Quiz Creator*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kualitas produk e-modul berbasis case based learning (cbl) berbantuan wondershare quiz creator untuk meningkatkan literasi matematis siswa pada materi sistem persamaan linear tiga variabel.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Subjek penelitian ini adalah dosen pendidikan matematika FKIP Universitas Jambi sebagai tim ahli, guru matematika kelas X SMA N 5 Tanjab Barat, serta siswa kelas X MIPA 1 SMAN 5 TANJAB BARAT.

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu e-modul berbasis case based learning (cbl) dengan beberapa tahapan yaitu menetapkan kasus, menganalisa kasus, menentukan langkah-langkah penyelesaian, menentukan kesimpulan dari jawaban, presentasi hasil, dan perbaikan jika jawaban kurang tepat. E-modul ini juga berbantuan wondershare quiz creator yang dapat diakses melalui laptop atau komputer. E-modul yang dikembangkan ini fokus pada materi sistem persamaan linear tiga variabel untuk siswa kelas X SMA dengan menyajikan contoh soal dan latihan yang kontekstual dan juga menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa produk e-modul yang dikembangkan dan melewati beberapa proses revisi hingga menghasilkan e-modul yang diharapkan. Dengan tingkat kualitas e-modul dilihat berdasarkan 3 kriteria, yaitu valid, praktis dan efektif. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa persentase kevalidan e-modul dari ahli materi adalah 80% (sangat valid) dan dari ahli desain adalah 82% (sangat valid); persentase kepraktisan e-modul oleh guru adalah 83% (sangat praktis) dan oleh siswa adalah 83% (sangat praktis); dan persentase keefektifan e-modul dari angket respon siswa adalah 92% (sangat efektif) dan berdasarkan hasil tes kemampuan literasi matematis, 16 orang siswa mengalami peningkatan kemampuan dengan kriteria sedang atau tinggi dan memiliki rata-rata n-gain sebesar 0,71 dengan kriteria sedang. Peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan e-modul dengan menggunakan inovasi lain dan memanfaatkan teknologi lainnya untuk menghasilkan e-modul yang lebih baik dan menarik sehingga dapat membuat siswa lebih termotivasi dan tertarik dalam pembelajaran matematika.